





Maestras de Audición y Lenguaje
ALMUDENA VERGARA Y ELENA SERRANO

ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA ARTICULACIÓN DEL SONIDO LL (ʎ)

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del sonido /ʎ/. Este es un sonido palatal, lateral, sonoro.

No obstante, en español se da un fenómeno denominado yeísmo, por el cual, este sonido se transforma en /y/, que también es palatal y sonoro, pero en este caso en lugar de ser lateral, será central. Es decir, al emitir el sonido, el aire en lugar de salir por los laterales de la lengua, sale por el centro, dando lugar a un sonido ligeramente diferente. La realidad es que en nuestra lengua, pocas personas lo diferencian ni en emisión ni en recepción.

La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

1. **Vivenciación del fonema.**
2. **Colocación de órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.**
3. **Discriminación del fonema.**
4. **Articulación de palabras a diferentes ritmos (deprisa como liebre, despacio como tortuga).**
5. **Articulación de palabras con fonema afectado tocando el tambor o la pandereta.**
6. **Memory con fonema /ʎ/.**
7. **Juego de generalización del fonema: LINCE DEL FONEMA /ʎ/.**







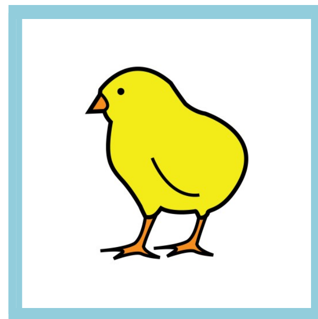
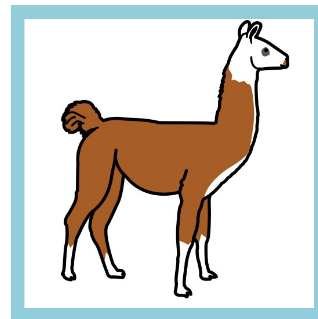
1. Actividades de vivenciación del fonema.

Lo que buscamos es que el alumno tome conciencia del fonema.

Podemos asociar su emisión al sonido de fondo de un día de lluvia:



Y podemos ayudarnos de canciones infantiles con este sonido como son la del "Pollito amarillo" o la de "Yo y mi llama".

También podemos utilizar estas tarjetas[1] a modo de juegos. Por ejemplo:

- Esconder las tarjetas por casa (haciendo varias copias de cada una de ellas) para que las busquen y cada vez que encuentren una, realizar el sonido o cantar la canción que nos proponen.

- Inventar historias en las que salgan esas palabras y/o sonidos.

[1] Todos los pictogramas utilizados son de **www.arasaac.org**







2. Colocación de los órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.

Lo primero que haremos con ellos es jugar a poner caras que ellos tienen que imitar.

Después podemos jugar a imitar acciones y sonidos y a colocar la boca como si fuéramos a articular un sonido, pero sin llegar a hacerlo.

Si conseguimos que pongan la boca de decir el sonido Ñ y les pedimos que saquen aire de forma contínua y acompañado de la fonación de una vocal (preferentemente e o i) podemos conseguir una aproximación a este sonido.

3. Actividades de discriminación auditiva.

¿SUENA O NO SUENA?

En esta actividad, le decimos palabras articulando muy bien y favoreciendo la lectura labial para que le sirva de referencia para la posición de la boca y la lengua.

Cuando escuche el sonido LL en una palabra, deberá dar una palmada. Si no lo escucha, no hará nada.

Procuraremos que las palabras nombradas sean en sílabas directas simples en sílaba inicial o media. Articularemos muy bien y a un ritmo un poquito más lento de lo habitual.

Lentejas	Perro	Armario	**Maquillaje**	**Valla**	Herramienta
Pollo	**Camello**	**Silla**	**Collar**	**Lluvia**	**Taller**
Galletas	Gato	Mesa	Cama	Edificio	Carretera
Pan	**Gallo**	**Toalla**	**Llavero**	Piso	**Tornillo**
Kiwi	**Caballo**	Bañera	**Muelle**	**Ladrillo**	Cartel
Cebolla	Tigre	**Sillones**	Colchón	**Castillo**	**Destornillador**
Cuchillo	**Pollito**	**Mesilla**	**Llanta**	**Billar**	**Rallador**

ENCUENTRA LOS DIBUJOS CON /ʎ/

Busca en las fichas del archivo adjunto, los dibujos cuyo nombre tiene el sonido LL y coloréalos.

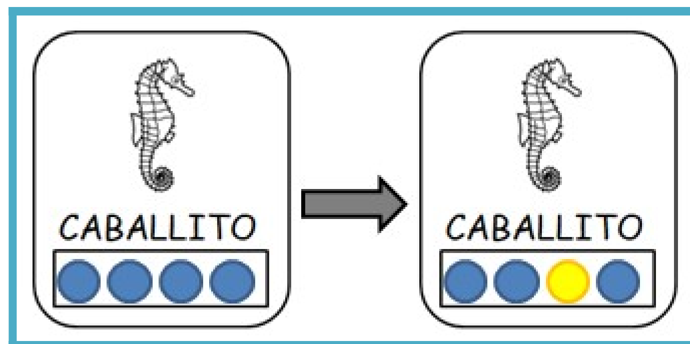




BUSCANDO EL SONIDO

En las tarjetas adjuntas, tenemos dibujos cuyos nombres tienen el sonido LL. Pega un gomet por cada una de las sílabas que tiene y luego pon un gomet de un color diferente en la sílaba que tenga el sonido LL.

Ejemplo:



LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, es posible que nuestro alumno/a no sea capaz aún de pronunciar el fonema /ʎ/ de forma correcta, por lo que no le vamos a pedir que sea él/ella quien nombre los dibujos que salen en las tarjetas, pero sí que identifique el sonido cuando nosotros lo nombramos.

Podéis fabricar unos monstruos come sonidos. En este caso, el monstruo se comerá las tarjetas que tengan el sonido LL. Sería algo sencillo, similar a esto:









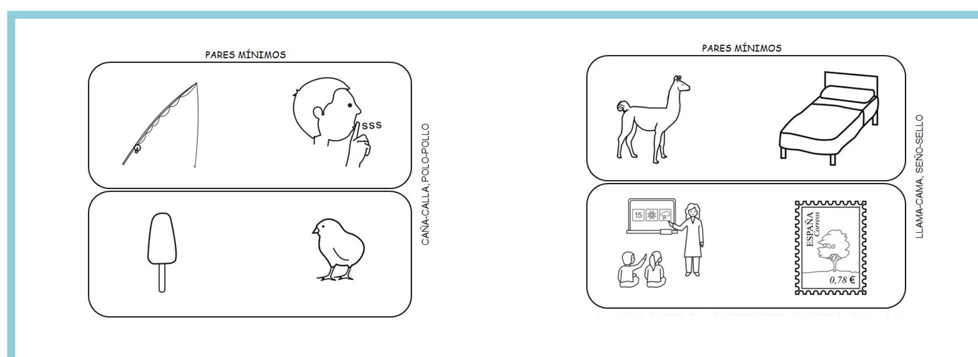
Podemos imprimir los monstruos del archivo de materiales y pegarlos en un bote, garrafa de agua o caja en la que deberán meter las tarjetas que les solicitemos.

Empezaremos con el sonido en posición inicial. Podemos hacer uno para las tarjetas que empiezan por el fonema /l̮/ y otro para las tarjetas que empiezan con otros sonidos.

PARES MÍNIMOS

En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.

Tenéis las tarjetas en el documento de materiales: CAÑA-CALLA, POLO-POLLO, LLAMA-CAMA, SEÑO-SELLO, BOLLO-BOLO, NAVE-LLAVE, VALLA-VACA, RANA-RALLA, OLLA-OLA, PIÑA-PILLA



Las actividades que podéis hacer son:

- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido LL.
- Decir si el sonido LL está en la primera palabra o en la segunda…
- Colorear el dibujo que yo digo.

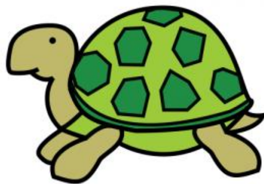
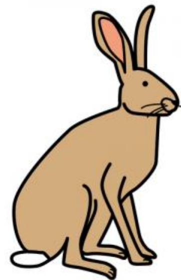






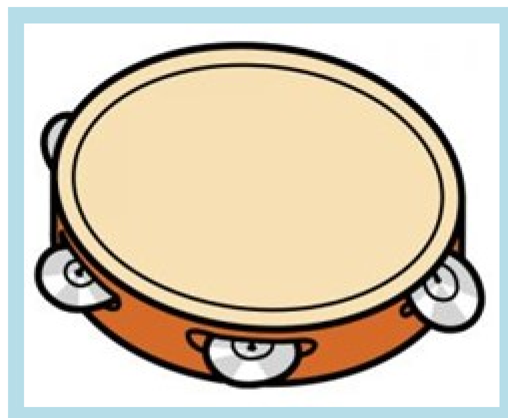
4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente, para articular a diferentes ritmos. Cuando les enseñemos el dibujo de la tortuga, lo harán hablando muy despacio y cuando les enseñemos el dibujo de la liebre, lo harán hablando deprisa. Ambos dibujos los tenéis en la carpeta de materiales.

5. Actividades de articulación tocando el tambor o la pandereta.

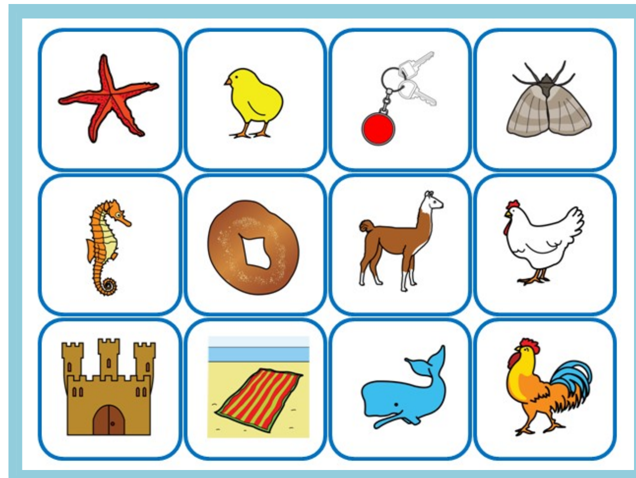
Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente. Las pondremos boca abajo o en una caja y elegiremos una al azar. A continuación, tendremos que decir su nombre dando un golpe al tambor o la pandereta, a la vez que pronunciamos cada sílaba.



6. Memory con tarjetas con el fonema /l̪/:

Imprime dos copias del memory que tienes en la carpeta de materiales. El juego consiste en poner las fichas boca abajo y por turnos, intentar encontrar parejas dando la vuelta a dos fichas. Cuando

giremos cada tarjeta, diremos el nombre de los dibujos que nos han salido. Si encontramos una pareja, diremos una frase con esa palabra y ganaremos un punto.



7. Juego de generalización: “El lince del fonema /l̯/”.

Las reglas del juego son sencillas: se saca al azar una ficha con una imagen y los jugadores la buscan en el tablero. El jugador que la vea primero se lleva la ficha. Gana el juego el que más fichas haya conseguido.

